Continue

Pasos para resolver cubo de rubik 3x3 pdf

Pasos para resolver el cubo de rubik 3x3 pdf.

Update: New and improved version. Faster, better, and supports more devices. Grubiks team is proud to present the best online Rubik’s Cube Solver! Used by millions around the world - this rubik’s cube solving website will show you how to solve any valid scramble with an easy to follow step-by-step solution. Since its appearance in the 1970’s, the Rubik’s Cube quickly became one of the most loved and challenging puzzles of all time. It has stumped even the greatest minds around. Even the professor who invented it - Erno Rubik, thought it would be impossible to solve. However, over the years, many algorithms for solving the Rubik's Cube were developed, and today, learning how to solve the Rubik’s Cube is merely a task of following a series of steps and memorizing some algorithms. The 3D Rubik’s Cube solver on Grubiks was developed so people would be able to solve the Rubik’s Cube without having to learn and memorize these methods. If you have an old scrambled cube just lying around the house, if you’re trying to learn how to solve it on your own and just need a “reset”, if you're looking for algorithms for patterns, or even if you just want to impress your friends - this solver is perfect for you. When the solver starts you’ll be presented with a completely white Rubik’s Cube and a color palette just above it. Pick a color from the palette and click / tap the tiles of the Rubik’s Cube you would like to paint with it. Keep coloring until the cube in the solver is colored exactly like the one you have in your hand. When you’re done, simply tap the “Solve” button, and you will immediately be presented with a step-by-step solution. Follow the instructions and click the “Next” button to view the next step. Don’t forget to share this solver if you liked it, and as always we would love any feedback you might have. No es una ciencia exacta. Le tomó a Ernő Rubik un mes entero aprender a resolver su primer cubo de Rubik. Hemos creado una serie de guías de soluciones para principiantes con consejos prácticos y trucos para resolver su Cubo de Rubik en muy poco tiempo. Eso no quiere decir que resolver el cubo no te convierta en un héroe. Creemos que cualquiera que pueda resolver el cubo de Rubik es un genio. Período. Esta es la solución oficial Guía en inglés para resolver el Cubo de Rubik 3x3x3 creado por las Siete Ciudades. Rubik’s es una marca registrada de Seven Towns 2. 2 Paso 2: completar la capa superior 3. 3 Paso 3: completar la segunda capa 4. 4 Paso 4: cruz en la última cara 5. 5 Paso 5: extender la cruz a la última capa 6. 6 Paso 6: colocar los últimos vértices 7. 7 Paso 7: girar los vértices para ¡terminar el cubo! Vamos a girar los vértices uno a uno. El pequeño problema es que no podemos girar un solo vértice sin destrozar el resto del cubo, pero no pasa nada, cuando giremos todos los vértices el cubo ¡estará resuelto! Importante: seguid estos pasos: Cogemos el cubo de forma que el vértice que tengamos que girar esté en la capa superior con la derecha y la frontal (en el dibujo de arriba, el vértice amarillo-naranja- azul). Aplicamos uno de los 2 movimientos justo explicados abajo. ¡Se estropea el cubo! ¡No os preocupéis! Ya se arreglará solo. Debemos proceder con el siguiente vértice. Para ello giremos la capa superior de forma que el siguiente vértice que queramos girar, pase a ocupar la posición arriba-frontal- derecha, es decir, que esté justo donde estaba el que acabamos de girar. IMPORTANTE: no giréis el cubo entero, girad solo la capa superior. Ya podemos girar este vértice usando uno de los movimientos de abajo. Continuad hasta girar todos los vértices siguiendo el mismo proceso (girar cara superior y aplicar movimiento). Por último, girando la capa superior ¡habremos resuelto el cubo! 8. 8 Y aquí tenemos los dos movimientos a aplicar, aunque en realidad nos basta con el primero: Page 2 Antes de seguir con esta guía se recomienda haber visto antes la notación del cubo de 3x3x3. Utilizaremos la notación en castellano en rojo, y la notación inglesa en azul. La resolución del cubo mediante este método tiene similitud con respecto al método Fridrich en los primeros pasos. Una vez resueltas las aristas, los pasos difieren. Este método consta de 7 pasos: Paso 1: formación de la cruz superior. Paso 2: colocación de las esquinas correspondientes a la cara donde hemos formado la cruz. Paso 3: colocación de aristas en la segunda capa del cubo. Paso 4: formación de la cruz inferior. Paso 5: colocación de las aristas en la última capa. Paso 6: colocación de las esquinas en la última capa. Paso 7: permutación de las esquinas en la última capa. En este caso nos referiremos a permutación cuando la pieza (en este caso esquina) esté colocada entre las caras donde debería ir pero los colores de dicha pieza no estén en su sitio. Ejemplo: En todas las figuras, excepto que se indique, las caras que se ven en la imagen son: En este paso vamos a componer una cruz en una de las caras del cubo. Hasta que se indique lo contrario esta cara pasará a ser la cara A / U. Seguiremos una serie de pasos para formar la cruz; sin embargo, este paso es muy intuitivo y desde Ibero Rubik recomendamos la práctica antes que la memorización. Elegiremos un color (nos fijaremos en el centro de la cara para determinarlo), y buscaremos una arista que contenga el color de la cara elegida. Se pueden dar varios casos: Tendremos dos posibles casos más: Si la pegatina del color del centro elegido está en A: Sólo hay que girar la cara A / U hasta que los centro coincidan con sus respectivos colores. Si la pegatina del color del centro no está en A: Rotamos el cubo hasta que la arista esté en F y hacemos “F' I B I' / F' L D L'” para que la arista esté colocada en la parte inferior. Una vez hecho esto giramos la cara B hasta que el color coincida con su centro, y nos colocaremos el cubo de forma que tengamos esa arista y centro en F; después hacemos “F2 / F2”. Rotaremos el cubo hasta que tengamos la arista en FD, es decir, en la parte frontal a la derecha. Tenemos otras dos opciones: Si la pegatina del color del centro elegido está en F: Hacemos “D' B' D / R' D' R”, con este algoritmo la arista nos queda en la parte inferior del cubo en la cara F. Giramos “B / D” hasta que coincida con su color, nos colocamos el cubo para que esté en F y hacemos “F2 / F2”. Si la pegatina del color del centro elegido está en D: Hacemos “F B F' / F D F'” , giramos la cara “B / D” hasta que coincida con su centro y rotamos el cubo para que esta arista y centro estén en F. Luego hacemos “F2 / F2”. Rotamos el cubo hasta tener esta arista en FB, cara frontal-abajo. Tendremos otras dos opciones: Si la pegatina del color del centro elegido (para la cruz) está en la cara de abajo, en B, lo único que hacemos es girar la cara “B / D” hasta que la arista coincida con su centro. Después hacemos: “F2 / F2”. Si la pegatina del color del centro elegido está en F, hacemos: “F I B I' / F L D L'” y giramos B hasta que coincida con el centro. Después rotamos el cubo para que esté en F y hacemos “F2 / F2”.